

GUNSMOKE

L'homme se glissait prudemment en avant, embrassait les murs de la maison, essayant de ne pas faire le moindre bruit. La rue principale était vide et tous les volets étaient fermés. Le Shérif savait cependant, avec la certitude que seule l'expérience peut fournir, que derrière ces volets, d'innombrables yeux le scrutaient, ne voulant pas rater le show. Soudain il entendit un léger bruissement au-delà de la fenêtre se trouvant devant lui ; une main tenant un revolver venait d'être déposée sur le bord de la fenêtre. Le Shérif se déplaça à la vitesse de l'éclair, agrippa la fenêtre et la claqua violemment sur la main. Un hurlement déchira la tranquillité de l'air. Le Shérif atteignit la main emprisonnée et la tira de toutes ses forces ; un homme vola à travers la fenêtre, la brisant en mille morceaux, et atterrit au milieu de la rue. A l'instant même des coups de feu retentirent du toit de la maison, atteignant l'homme qui se tordait de douleur dans la rue. Le Shérif sauta au milieu de la rue, tira vers le haut deux fois et sauta de nouveau en sécurité contre le mur. Quelques secondes plus tard un corps tomba du toit dans un bruit sourd.

Le Shérif savait que les seuls bandits qui restaient encore vivants se terraient dans le saloon. Il jeta un regard à travers la fenêtre et vit plusieurs hommes viser la porte avec leurs pistolets et une fille assise au bar avec un verre de whisky dans la main.

Le Shérif n'hésita pas une seconde ; il sauta par la fenêtre et se roula par terre tirant furieusement. Pendant une longue minute le saloon devint un enfer vivant de coups de feu et de hurlements. Puis le Shérif se releva, son pistolet fumant encore.

“Bravo petit”, dit une voie du bar, “tu les a tous eu ... sauf un”. Le Shérif jeta un regard tout autour de lui, n'en croyant pas ses oreilles. La fille n'avait presque pas bougé pendant toute la bataille “Qui ?...” “Le patron, petit” dit la fille, “le plus dangereux d'entre tous” le Shérif regarda nerveusement tout autour du saloon. La fille laissa

tomber son verre. Avant même qu'il n'atteignit le sol le bout opérant d'un fouet s'était enroulé autour des bras du Shérif et un pistolet apparut à la main de la fille. Le patron venait de faire une entrée. Le Shérif se retourna

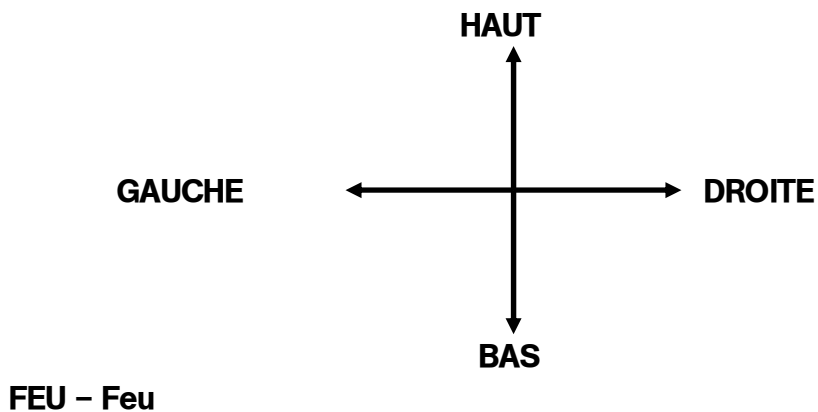
TIREZ SUR TOUT CE QUI BOUGE

Ce sera le seul moyen d'en sortir vivant vu que personne n'apparaît à l'écran pour dire "bonjour". Le jeu consiste en cinq phases et dans chacune d'elle, vous aurez à combattre un ennemi dangereux. Dans la première phase, vous aurez à traverser une ville western typique, plein de bandits dirigés par Le Masqué. Puis vous devrez aller à la gare ferroviaire où après avoir causé toutes sortes de dégâts vous serez confronté à une dame attirante mais dangereuse qui fait des miracles avec les pistolets. Si vous êtes assez homme pour la tuer vous pourrez progresser à un canyon où des tribus d'indiens vous prendront pour un proche parent du Général Custer. A la fin de cette phase, vous aurez à vous débarrasser d'un caractère étrange mais riche dont la spécialité est de jeter des bombes. Dans la quatrième phase, vous devrez descendre des rapides dangereux sur un radeau en bois, évitant les alligators, les indiens et autres ennemis. Si vous vous débarrassez de Barbegrise, le dernier ennemi de cette phase, vous atteindrez un pré où vous devrez affronter un jeune vaurien plein de détermination qui lance des boomerangs sur vous. Abattez les étoiles pour gagner des points supplémentaires et méfiez vous des attaques par derrière....

LES COMMANDES

Le jeu peut se jouer avec un clavier redéfinissable ou un manche à balai.

**CLAVIER Gauche - O Droite - P haut - Q Bas - A Feu - M.
FEU**



© CAPCOM 1987. Tous droits réservés. Conversion Amstrad par
TopoSoft

Fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM USA INC., par Inc.
GO Media Holdings Ltd.